

Kompetenceområder og fælles mål til

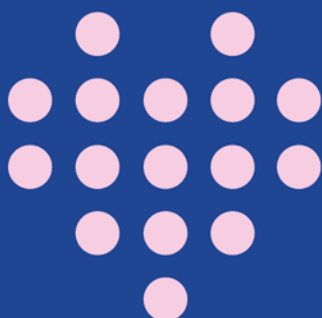
KOD EN BEDRE VERDEN

Trin: 4. til 6. klasse

Fag: Forløbet er tænkt som et tværfagligt forløb med natur/teknologi og et eller to andre relevante fag

Antal lektioner: 8-12 lektioner

Sværhedsgrad: Gult forløb



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS
FOND FREMME DANSK
KONKURRENCEEVNE
The Danish Industry Foundation

CFU CENTRE FOR
UNDERVISNINGSMIDLER
DANSK



INDHOLD

KOMPETENCEOMRÅDER I 'KOD EN BEDRE VERDEN'	3
Traditionel dannelse	3
Digital dannelse	3
'Kod en bedre verden'	4
UDVALGTE FÆLLES MÅL TIL 'KOD EN BEDRE VERDEN'	5
Dansk 5. til 6. klasse	5
Matematik 4. til 6. klasse	6
Natur/teknologi 5. til 6. klasse	7
Håndværk og design 4. til 7. klasse	8



ultra:bit





KOMPETENCEOMRÅDER I 'KOD EN BEDRE VERDEN'

'Kod en bedre verden' er et tværfagligt forløb, der sætter fokus på FN's Verdensmål, designprocesser, forståelse af teknologis dna og vores anvendelse af den teknologi, der omgiver os. Det giver mulighed for at sætte fokus på både traditionel og digital dannelse af eleverne.

Traditionel dannelse

Den traditionelle dannelse handler om at give eleverne færdigheder, der giver dem en forståelse af det danske, såvel som det omgivne internationale samfund. Disse færdigheder opnås ved at skabe rammer for fordybelse, der udvikler eleverne til at blive ansvarlige borgere, der aktivt tager del i udviklingen af det samfund, de lever i. [Se eksempelvis beskrivelsen](#) af folkeskolens formål fra Undervisningsministeriet.

Digital dannelse

Digital dannelse handler om at forberede eleverne på at begå sig et samfund, der bliver mere og mere digitalt. Det digitale bevæger sig stadig tættere på vores samvær med andre mennesker og påvirker den måde, vi indretter vores samfund på.

At forstå, begå sig og være aktiv i dette samfund kræver nye dannelseskompetencer hos børn og unge. Disse færdigheder er blandt andet beskrevet i kompetenceområderne i prøvefaget teknologiforståelse. [Se de fulde beskrivelser her](#).

Kompetencerne er formuleret indenfor fire områder, der i fællesskab skal danne eleverne til den fremtid, der venter dem:

- Digital myndiggørelse
- Digital design og designprocesser
- Computational tankegang
- Teknologisk handleevne

Som det kan læses i nedenstående skema, så er kompetencerne tilpas bredt formuleret til, at de kan indgå i almindelige fag som dansk, matematik, natur/teknologi og håndværk og design.



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS
FOND
MEMBER DANK
KONKURRENCEVINE
The Danish Industry Foundation

C-FU
CENTRE FOR
KONKURRENCEVINE
DANSK



Digital myndiggørelse	Dette område handler om kritisk, reflektiv og konstruktiv undersøgelse af digitale genstandes muligheder og konsekvenser.
Digital design og designprocesser	Dette område handler om at kunne tilrettelægge og gennemføre designprocesser samtidig med, at der tages hensyn til brugskonteksten.
Computational tankegang	Dette område handler om analyse, modellering og strukturering af data og dataprocesser.
Teknologisk handleevne	Dette område handler om at kunne mestre computersystemer, digitale værktøjer og det tilhørende sprog samt programmering.

'Kod en bedre verden'

Sammenhængen mellem FN's verdensmål og teknologisk forståelse og udvikling i 'Kod en bedre verden' giver altså mulighed for at arbejde med en bred vifte af kompetenceområder, både indenfor de enkelte fag, i tværfagligt samarbejde og i forhold til prøfefaget teknologiforståelse.

Nedenfor følger udvalgte allerede eksisterende kompetenceområder og fælles mål for, hvordan fagene dansk, matematik, natur/teknologi og håndværk og design kan anvendes i 'Kod en bedre verden'.



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS FOND
MEMBER DANSK KONKURRENCEVINE
The Danish Industry Foundation

C-FU
CENTRE FOR
KONKURRENCEFORSKNING
DANSK



UDVALGTE FÆLLES MÅL TIL 'KOD EN BEDRE VERDEN'

Dansk 5. til 6. klasse

FREMSTILLING			
KOMPETENCEMÅL			
Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer			
PRÆSENTATION OG EVALUERING			
Færdighedsmål 1	Eleven kan fremlægge sit produkt for andre	Færdighedsmål 2	Eleven kan revidere sin arbejdsproces frem mod næste produktionsforløb
Vidensmål 1	Eleven har viden om modtagerforhold	Vidensmål 2	Eleven har viden om revision af arbejdsproces og målsætning



ultra:bit





Matematik 4. til 6. klasse

MATEMATISKE KOMPETENCER

KOMPETENCEMÅL

Eleven kan handle med overblik i sammensatte situationer med matematik

RESONNEMENT OG TANKEGANG

Færdighedsmål 1	Eleven kan anvende ræsonnementer i undersøgende arbejde	Færdighedsmål 2	Eleven kan anvende ræsonnementer til at udvikle og efterprøve hypoteser
Vidensmål 1	Eleven har viden om enkle ræsonnementer knyttet til undersøgende arbejde, herunder undersøgende arbejde med digitale værktøjer	Vidensmål 2	Eleven har viden om enkle ræsonnementer knyttet til udvikling og efterprøvning af hypoteser



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS
FOND
MEMBER DANK
KONKURRENCEVINE
The Danish Industry Foundation

C-FU
CENTRE FOR
KONKURRENCEFORSKNING
Danmark



Natur/teknologi 5. til 6. klasse

UNDERSØGELSE

KOMPETENCEMÅL

Eleven kan gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger

TEKNOLOGI OG RESSOURCER

Færdighedsmål 1	Eleven kan identificere stoffer og materialer i produkter	Færdighedsmål 2	Eleven kan udvikle enkle produkter
Vidensmål 1	Eleven har viden om stoffers og materialers egenskaber og kredsløb	Vidensmål 2	Eleven har viden om udvikling og vurdering af produkter



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS
FOND
MEMBER DANK
KONKURRENCEVINE
The Danish Industry Foundation

CFU
CENTRE FOR
KONKURRENCEFORSKNING
DANSK



Håndværk og design 4. til 7. klasse

DESIGN			
KOMPETENCEMÅL			
Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktfremstilling			
IDÉUDVIKLING			
Færdighedsmål 1	Eleven kan skitsere eller formulere enkle ideer inden for givne rammer, herunder med digitale værktøjer	Færdighedsmål 2	Eleven kan udvikle ideer fra hverdagslivet, herunder med digitale værktøjer
Vidensmål 1	Eleven har viden om skitsers formål og struktur	Vidensmål 2	Eleven har viden om brug af informations- og inspirationskilder

